

5. Маевский Н.Н. Особенности научно-популярного стиля: автореф. дис...канд. филол. наук / Н.Н. Маевский. Ростов-н/Д, 1979. 25с.
6. Разинкина Н.М. Функциональная стилистика / Н.М. Разинкина. – М.: Высшая школа, 1989. 182с.
7. Сухая Е.В. Жанровые аспекты популярных произведений о науке / отв. ред. А.Г. Пастухова // Межвузовский сборник научных теорий. 2011. №9. С. 1-12.
8. National Geographic. URL: <http://www.nationalgeographic.com/> (дата обращения: 24 апреля 2017).
9. New Scientist. April 29-May 5, 2017.

ЯЗЫКОВАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ФРЕЙМА «СВОБОДА» В ТЕКСТАХ СОВРЕМЕННОЙ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ РОК-КУЛЬТУРЫ

*Исмаилова С.Ф.
Агеева А.В.*

Данная статья посвящена анализу структуры фреймовой организации текстов современных англоязычных рок-коллективов и выявлению характерных особенностей лексической репрезентации темы «Свобода» как жанрообразующей составляющей творчества.

Ключевые слова: музыкальный текст, фрейм, слот, свобода.

The article deals analysis of the frame structure of the texts of contemporary English-speaking rock bands and the identification of the characteristic features of the lexical representation of the theme "Freedom" as a genre-forming component of creativity.

Key words: musical text, frame, slot. freedom

Когнитивная наука - одно из самых прогрессивных направлений современности. Она изучает, как устроены и функционируют человеческие знания. Сегодня, когда мы стоим на пороге создания искусственного интеллекта, единственной преградой остается вопрос, как заставить машину воспринимать информацию из окружающего мира как единое целое, вычленять знания, применимые к той или иной ситуации. Чтобы решить эти задачи, нужно выяснить, как воспринимает, хранит и использует информацию человек.

Основным понятием когнитивной лингвистики, которое она позаимствовала у когнитивной психологии, является концепт. До сих пор не существует единого определения. Мы последуем примеру В.А. Масловой и примем следующее рабочее определение концепта: «Концепт - это семантическое образование, отмеченное лингвокультурной спецификой и тем или иным образом характеризующее носителей определенной этнокультуры. Но в то же время это некий квант знания, отражающий содержание всей человеческой деятельности. Концепт не непосредственно возникает из значения слова, а является результатом столкновения словарного значения слова с личным и народным опытом человека. Он окружен эмоциональным, экспрессивным, оценочным ореолом» [3]. Концепт – «это единица памяти ментального лексикона», «смысловое значение имени», но концепт является когнитивной структурой и обретает вербальную форму во фреймах. Фрейм же разворачивает концепт в вербальной форме.

Впервые термин «фрейм» был введен в употребление М. Минским в работах об искусственном интеллекте. В книге «Фреймы для представления знаний» Минский пишет,

что фрейм является структурой данных для представления стереотипных ситуаций. Согласно Минскому, человек, попадая в новую ситуацию или переосмысливая старую, использует готовые структуры данных, или фреймы. По мнению Минского, фрейм можно представить, как систему узлов и связей между ними. Суперординатные, или верхние, узлы фрейма четко определены и всегда справедливы по отношению к ситуации. Субординатные, нижние, узлы имеют много «слотов», которые в свою очередь заполняются частными данными, применимыми к данной ситуации [4].

Чарльз Филмор, один из основателей когнитивной лингвистики, называет фрейм особыми унифицированными конструкциями знания или связанными схематизациями опыта. Ключевые слова здесь – схематизация опыта. Филмор утверждает, что интерпретатор в процессе понимания текста помещает содержание фрагмента в уже известную модель. Согласно Филмору, фреймы могут быть как врожденными, так и приобретаются в процессе познания. Это значит, что фрейм заполняется в соответствии с жизненным опытом интерпретатора и отличается у разных людей. Также Филмор определяет фрейм как структура сознания, отражающая языковое сознание говорящего [5].

Итак, на сегодняшний день существует много разноплановых объяснений термина «фрейм». Тем не менее, проанализировав работы отечественных и зарубежных исследователей, посвященные данной теме, можно сделать следующие выводы.

1) Фрейм является выражением стереотипной ситуации. Однако, следует заметить, что фрейм – это отражение опыта человека, и может заполняться субъектом самостоятельно, в зависимости от принадлежности к той или иной культуре. Тем не менее, это значит, что для совокупности людей, выросших в одной среде, фрейм, действительно, может являться стереотипной моделью поведения. Это объясняется тем, что для успешного взаимодействия индивидам необходимо, чтобы знание было организовано в структуры, понятные каждому участнику.

2) Фрейм является уникальной системой организации знаний и опыта человека, выраженных в вербальной форме. Следовательно, фрейм объединяет когнитивную и языковую области в процессе речи.

3) Фрейм, будучи организованным вокруг концепта, объединяет область языкового тезауруса с когнитивным, присваивая единице знания семантическую единицу, и, таким образом, активизирует концепт.

4) Фреймы организованы в более сложные структуры – системы фреймов («frameworks»). В процессе восприятия могут участвовать несколько фреймов.

Таким образом, фрейм представляется наиболее подходящей структурой для нашего исследования. Тексты песен зачастую абстрактны. Авторы редко называют конкретные события из истории или своей жизни, которые вдохновили их написать данный текст. Тем не менее, слушатели способны примерить описываемые чувства или события на себя. Даже не будучи поклонником музыкальной группы, человек понимает смысл текста. Следовательно, у слушателя должен иметься жизненный опыт, необходимый для понимания песни. В данном исследовании мы обращаемся к текстам песен таких групп как Epica, Within Temptation и Delain с целью системного описания лексических средств репрезентации фрейма «Свобода» как одного из ключевых узлов рок-культуры в целом.

Набор элементарных ситуаций, которые объединяются в лексические значения, не задан заранее. Для того, чтобы обнаружить такие ситуации, необходимо обращаться к контексту и к частоте использования лексических единиц в некоторой ситуации. Проанализировав тексты песен Epica, Within Temptation и Delain, мы выделили следующие слоты: мир, общество, идеальный мир, самоощущение в мире/обществе, личность, одиночество, борьба/протест.

Для представления мира используются следующие лексические единицы: *grey* – «серый», *black* – «черный», *winter* – «зима», *shadow* – «тень, призрак», *anger* – «гнев, злость», *pain* – «боль», *hard* – «тяжелый, суровый», *news* – «новости», *void* – «пустой, лишенный», *to fight* – «сражаться, бороться», *pale* – «бледный, слабый», *shade* – «тень,

полумрак», *insane* – «душевнобольной, ненормальный», *(world of) bone* – «кости», *granite* – «гранит», *pendulum* – «маятник», *concrete* – «бетонный», *paper(world)* – «бумажный», *iron* – «железный», *bitter* – «ожесточенный», *wasteland* – «пустырь», *global (implication)* – «глобальный», *end* – «конец», *feint* – «притворство», *devastation* – «опустошение», *doomsday* – «день «Страшного суда»», *Matrix* – «Матрица», *artificial* – «искусственный».

Лексика данного слота дает основание утверждать, что главными аспектами в описании мира стали цветовая гамма, индустриализация, глобальные проблемы и восприятие мира на эмоциональном уровне. Зрительно окружающий мир воспринимается исключительно в серо-черных тонах

Особенно интересны метафоры «*granite sky*», «*iron sun*», иллюстрирующие его искусственный характер, противопоставляющие человеческую цивилизацию природе, жизни, естественному ходу вещей. Также в данном слоте есть отсылки к современному кинематографу («*Matrix*»), лишняя раз подчеркивающие его иллюзорность, рукотворную неправильность. Слот составляет 10,7% от общего числа выбранной лексики.

В слот «Общество» вошли слова: *suits* – «костюмы», *collars* – «воротники», *role* – «роль», *to play* – «играть», *army* – «армия», *dolls* – «куклы», *blind* – «слепой», *rules* – «правила», *game* – «игра», *traumas* – «травмы», *flaws* – «недостаток, порок», *they* – «они», *uniform* – «форменная одежда, однообразный», *norm* – «норма, стандарт», *chains* – «цепи», *suffocate* – «душить», *worker* – «работник», *bees* – «пчелы», *line* – «ряд», *wheels* – «колёса», *plastic(people)* – «пластиковые», *meaningless* – «бессмысленный», *drinks* – «напитки», *screams* – «крики», *roars* – «рев, раскаты смеха», *judgement* – «приговор, наказание, кара», *lie* – «ложь», *victim* – «жертва», *crimes* – «преступления», *vultures* – «стервятники, хищники», *voices* – «голоса», *investment* – «инвестиция», *glory* – «слава», *scum* – «мерзавец», *innocence (die)* – «невинность», *religious* – «религиозный», *license* – «лицензия», *to kill* – «убивать», *to enslave* – «порабощать», *to enrich* – «обогащать», *manipulated* – «управляемый», *hand* – «рука», *overshadowed* – «затемненный, омраченный», *demons* – «демоны», *leadership* – «руководство, превосходство», *power* – «власть», *leaders* – «лидеры», *interpret* – «толковать», *manipulative* – «связанный с управлением», *malevolence* – «злопадство», *condemn* – «осуждать», *misinterpreted* – «неправильно истолкованный», *to subject* – «подчинять», *maliciousness* – «злонамеренность», *rancour* – «злоба, злопамятство», *strife* – «борьба, вражда», *monsters* – «монстры», *wolves* – «волки», *controlled* – «подконтрольный», *schemes* – «планы», *silence* – «тишина», *dust* – «пыль», *violence* – «насилие», *secret* – «тайна», *to hide* – «скрывать», *border* – «граница».

В первую очередь следует отметить негативную коннотацию лексики. Авторы песен выделяют категорию «они», к которой относятся люди, обладающие властью. *They* (англ. «они»), представлено словами *vultures*, *voices*, *demons*, *leaders*, *wolves*, *monsters*. Им приписываются действия, направленные на подчинение и управление: *to kill*, *to enslave*, *to enrich*, *to subject*, *manipulated hand*, *manipulative*. Для описания людей используются слова *suits*, *collars*, *dolls*, *worker*, *bees*, *plastic*, *army*, *uniform*. Так подчеркивается обесценивание индивидуальности человека. В это же время, люди включены в огромную систему (*Matrix*): *rules*, *norm*, *chain*, *line*, *wheels*.

Данный слот отражает более узкую, конкретную реальность в представлении авторов песен: если первый слот говорил о негативном влиянии человека на мир, существующий независимо от него, то здесь речь пойдет скорее о том, как люди разрушают самих себя – ломают, загоняют в рамки системы, лишают индивидуальности, нукладывают в прокрутово ложе категорий, вынуждают играть роли. Именно в данном слоте встретились такие словосочетания, как «*Collars and Suits*» (Delain, «Collars And Suits»), которое может быть переведено как «белые воротнички», что значит «офисные работники», «*The role they play tonight*» (Delain, "The Gathering"). Куплет «*My machine built the factories/feeds the worker bees/get in line/Round and round and round/the wheels come down*» (Delain, «Mother Machine») отличается яркой коннотацией, так как обличает в метафорах обличает процесс индустриализации. Слот составляет 25,2% от общего числа выбранной лексики.

Слот «Идеальный мир» - это то, что авторы текстов противопоставляют миру настоящему. В него вошли следующие слова: *angels* – «ангелы», *external* – «внешний», *chance* – «шанс», *to shine* – «сиять», *sweet* – «сладкий», *dreams* – «мечты», *daylight* – «дневной свет», *lucidity* – «ясность», *purples* – «пурпурные, порфиры», *greens* – «зеленые», *pristine* – «древний, первобытный, нетронутый», *trees* – «деревья», *flowers* – «цветы», *fields* – «поля», *fairytale* – «сказка», *justice* – «справедливость», *liberty* – «свобода», *utopia* – «утопия», *eternity* – «вечность», *divine* – «божественный», *Nirvana* – «Нирвана», *divinity* – «божественность, божество», *pure* – «чистый», *tranquility* – «спокойствие», *window* – «окно», *light* – «свет», *peace* – «покой», *reality* – «реальность», *fantasy* – «фантазия», *happy* – «счастливый», *unicorns* – «единороги», *woods* – «леса», *truth* – «правда», *freedom* – «свобода».

Отметим, что в слоте присутствует фантазийная лексика: *unicorns*, издревле являющиеся символом чистоты, искренности, вдохновения и благоговения перед красотой этого мира и замыслом Творца. Легенда о единорогах гласит, что приблизиться к этому мистическому созданию может лишь чистое душой, помыслами и телом человеческое существо, покусившийся же на него с корыстными целями будет немедленно растерзан пришедшим в ярость единорогом. Глубокий символизм данной легенды словно говорит адресату, что не всякий достоин даже не войти - просто взглянуть на идеальный мир. Люди, по мнению авторов, слишком запачканы грязью реальности, извращены.

Данная аллюзия усиливается другими лексическими средствами: идеальный мир авторы называют *Нирваной* (*Nirvana*). В понимании авторов он также схож с известным описанием христианского Рая: *angels, trees, flowers, eternity, divinity, tranquility*.

Большое внимание уделяется цветовой гамме и лексике, связанной со светом и чистотой: *purples, greens, to shine, daylight, lucidity, light, purity, pristine, pure*. Этот мир яркий, насыщен, он вызывает желание однажды достигнуть его, став достойным всей этой чистоты и буйства красок.

В то же время - отметим эту черту как важную, мы еще вернемся к ней в конце нашего исследования - он принципиально недостижим, о чем свидетельствует номинация утопия (*utopia*). Топоним, изобретенный Томасом Мором, быт и организация которого описаны в одноименном произведении, давно вошел в интернациональный лексический фонд как обозначение справедливого и счастливого - но в принципе невозможного - общества. Слот составляет 12,6 % от общего числа выбранной лексики.

Слот «Личность» отражает, с одной стороны, внешние атрибуты, положение личности в современном обществе, а с другой - противопоставляет ее социуму: *handshake* – «рукопожатие», *signature* – «подпись», *imperfections* – «несовершенства», *mask* – «маска», *uniform* – «униформа», *characters* – «роли», *battleground* – «поле боя», *industry(about body)* – «индустрия», *personality* – «личность», *identity* – «тождественность», *lion* – «лев», *master* – «создатель».

Акцент сделан на том, что человек перестал быть личностью и превратился один из элементов бюрократической машины (*handshake, signature, uniform*). В то же время, авторы утверждают, что человек сам является создателем (*master*) своей жизни и сравнивает его со львом (*lion*). Слот небольшой, он составляет лишь 4,6% от общего числа выбранной лексики, что вполне логично: он вводится выделяется лишь с целью введения в проблему и более широко и полно раскрывается в дальнейших структурных подразделениях.

Второй по численности слот «Самоощущение в мире/обществе» составил 21,4% от общего числа выбранной лексики и отражает внутреннее ощущение личности при контакте с обществом. Лексика его противоречива, контрастна, с трудом поддается какой-либо классификации по тематике, его наполнение скорее стихийно и неупорядоченно, фактически это отражение реакции личности - думающего, чувствующего, сложного организма на весь ассортимент оказывающихся в его непосредственном окружении феноменов разного порядка, на других людей, на результаты их осознанных и неосознанных действий. В него входят слова: *black* – «черный», *blue* – «синий», *peaceful* – «спокойный», *bubble* – «пузырь», *tired* – «уставший», *others* – «другие», *cast-outs* – «выброшенные»,

outsiders – «аутсайдер», *mistreated* – «побыкаемый», *torn* (p.p. om *tear*) – «разорванный», *cheated* – «обманутый», *to bleed* – «истекать кровью», *pain* – «боль», *to fade* – «увядать», *control* – «власть, управление», *lost* (p.p. om *lose*) – «потерянный», *vain* – «напрасный, тщеславный», *hurricane* – «ураган», *mad* – «сумасшедший», *beautiful* – «красивый», *falling* – «падение, падающий», *pieces* – «части, обломки», *product* (of *time*) – «результат, плод», *generation* – «поколение», *me* – «мне, меня, косв. я», *mistake* – «ошибаться», *Jesus Christ* – «Иисус Христос», *devil* – «дьявол», *judge* – «судья», *soul* – «душа», *bleeding* – «кровоточающий», *heart* – «сердце», *nicotine-stained* – прокуренный, *blood-stained*(*heart*) – окровавленный, *tear-stained*(*eyes*) – заплаканный *to fake* - «прикидываться», *self-destruction* – «саморазрушение», *insecure* – «небезопасный», *fragile*(*life*) – «хрупкий», *labyrinth* – «лабиринт», *indoctrinated* – «внушенный», *terrified* – «напуганный», *caves* – «пещеры», *slaves* – рабы», *unleashed* – «высвобожденный», *imprisonment* – «заключение», *stuck* (past om *stick*) – «застрявший», *snake* – «змея», *fear* – «страх», *cage* – «клетка», *illusions* – «иллюзии», *wings* – «крылья», *soaring* – «парящий», *sins* – «грехи», *purify* – «очищать», *wind* – «ветер».

Анализируя данный слот, мы заметили, что восприятие себя может быть разделено на положительное и отрицательное. С одной стороны, в слот вошли слова, описывающие человека как безвольного побитого раба, закрытого в клетке или «пузыре» (*bubble*, *cage*, *imprisonment*, *slaves*). Так, в слоте встретилась идиома «*to be black and blue*» - быть побитым, в синяках. С другой стороны, авторы видят надежду на спасение (*wings*, *soaring*, *wind*).

Слот «Одиночество», иллюстрирующий ключевой момент в творчестве представителей современной рок-культуры, логично вытекающий из противопоставленности органично развивающейся личности статичной структуре «матрицы», включает в себя следующую лексику: *to feel* – «чувствовать», *alone* – «один», *prison* – «тюрьма», *guilt* – «вина», *losing* – «проигрывать», *to fight* (*alone*) – «бороться», *solitude* – «одиночество», *captured* – «пойманный», *inside* – «внутри», *austere* – «суровый», *Elysium* – «мир блаженств»*, *shelter* – «приют», *candle* – «свеча», *night* – «ночь», *cage* – «клетка», *caught* (past om *catch*) – «пойманный», *forlorn* – «поэт. одинокий», *forsaken* – «покинутый», *lonely* – «одинокий», *door* – «дверь», *keeper* – «хранитель», *key* – «ключ».

Мы выделили слот «одиночество» во фрейме «свобода», так как было замечено, что авторы песен для описания одиночества используют лексику, связанную с заключением, несвободой: *captured*, *prison*, *inside*, *key*, *cage*. Приведем в пример выдержку из песни: *Captured inside such an austere Elysium* (Epica, "Illusive Consensus").

Узник, лишенный возможности видеть и познавать новое, делиться впечатлениями и мыслями с себе подобными - при кажущейся доступности всего - он свободен лишь наедине с собой.

Слот составляет 8,4% от общего числа выбранной лексики.

И, наконец, последний слот иллюстрирует, что значит «творить судьбу» в понимании авторов (здесь же заметим, что слот составляет 17,2 % от общего числа выбранной лексики, что представляет собой весьма значительный показатель): *to change* – «изменять», *way* – «путь», *fate* – «судьба», *to free* – «освободить», *to create* – «создавать», *mind* – «разум», *fortune* – «удача, судьба», *carry* (on) – «продолжать», *to shape* – «формировать», *to hit* – «ударять», *to kick* – «пинать»****, *to destroy* – «разрушать», *shot* – «выстрел», *path* – «путь», (not) *predestined* – «предопределенный»***, *programmed* – «запрограммированный», *course* – «курс», *to fight* – «сражаться», *give* – «давать», *to win* – «выигрывать», *future* – «будущее», *to accept* – «принимать», *to design* – «проектировать», *universe* – «вселенная», *to evade* – «избегать», *destiny* – «судьба, удел», *balance* – «равновесие», *random* – «наугад», *impassive* – «безмятежный», *to start* – «начинать», *new* – «новый», *to beat* – «бить», *unfairness* – «несправедливость», *injustice* – «несправедливость», *to dictate* – «предписывать, велеть», *recipe* – «рецепт», *energy* – «энергия», *to dance* – «танцевать», *suffocating* – «удушающий», *to redeem* – «искупать», *soul* – «душа», *to burn* – «сжигать», *others* – «другие», *to break* – «сломать», *paradigm* – «образец, пример»***, *fire* – «огонь», *to fly* – «летать».

В слоте мы обнаружили синонимичные ряды. Синонимы в данном случае являются контекстными.

- 1) Менять, творить - to change, to design, to create, to shape, to break
- 2) Судьба - destiny, fate, way, path.

Их выбор далеко не случаен. Судьба 'destiny, fate' принимает значение пути 'way, path', потому что личность творит 'create' себя сама, выбирая свою дорогу - ломая, разрушая 'break', 'destroy' искусственную, статичную матрицу, где стальное солнце и люди-машины, пытаюсь пробиться к свету.

Таким образом, схематизация вербальной составляющей современной рок-культуры позволяет нам сделать вывод, что свобода для авторов - это, прежде всего справедливость, независимость, свобода выбирать и менять судьбу, а несвобода - это общественные стереотипы и правила. Самыми многочисленными оказались слоты «Общество» и «Самоощущение в мире/обществе». Они составили почти половину всей лексики. Также значительным по объему является слот «Борьба», что и позволяет нам вывести ключевую идею современной рок-культуры: противостояние общества и личности, закономерным итогом которой становится стремление к действию, «пересозданию» окружающего мира, которое и является высшим выражением свободы. Данные идеи реализуются в музыкальных текстах в первую очередь на лексическом уровне и довольно легко вычлениваются посредством фреймового анализа. Мы считаем также, что метод фреймирования является весьма перспективным для подобного рода исследований, поскольку позволяет максимально детально и подробно описать все лексические средства, отражающие мировоззрение авторов текстов - к слову, не только музыкальных. С равным успехом можно попытаться схематизировать идиостиль, опыт воссоздания *couleur locale* художественного произведения [2] или национальную специфику картины мира, исследуя более или менее «массовые» продукты коммуникации, напр., виртуальный дискурс [1].

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдуллина Л.Р., Агеева А.В. Национальная специфика комментария к политической новости в виртуальном франкоязычном дискурсе Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2014. №2. С. 89-93
2. Абдуллина Л.Р., Агеева А.В. Галлицизмы как средство создания средневековой картины мира в современном русскоязычном фэнтези Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2014. Вып. 11. С. 74-78.
3. Маслова В.А. Когнитивная лингвистика: учебное пособие. Мн.: ТетраСистемс, 2004. 256 с.
4. Минский М. Фреймы для представления знаний / пер. с англ., под ред. Ф.М.Кулакова. М., 1979. 152 с.
5. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания. Новое в зарубежной лингвистике. 1988. Вып. XIII. С. 52-92.